MSXブロックくずし

市川 治・市川 至

注　意

■このプログラムは実際に動作したものを、そのままプリントアウトし、縮小掲載したものです。うまく動作しない場合はタイプミスの可能性が非常に大きいですので注意して入力してください。

■このプログラムを[CTRL]+[STOP](コントロールキーを押しながらストップキーを押す)によって止めたとき、文字が見えなくなってしまう場合があります。これは文字の色と背景色が同じになっているためです。文字が見えないままでかまいませんから、『COLOR15, 5, 7[RETURN]』とダイレクトモードで入力して下さい。

■Syntax errorがでてしまった場合、文法の誤りだけでなく、変数の型、カッコの数、ユーザー関数の定義などが原因となることがあります。十分にチェックしてください。

■Illegal function callの場合、エラー行だけでなく、その行で使用している関数や命令のパラメータ(変数)を定義している行や、データの誤りに注意してチェックしてください。

●はじめに

今回お届けするのは、TVゲームの古典、『ブロックくずし』。

APPLEIIの『LITTLE BRICK OUT』をベースに、MSXお得意のスプライト機能を使って、スピーディーなゲームが楽しめるようにしてみました。

もうじき梅雨。雨の休日はカラフルな画面で、あのなつかしいゲームをもう一度‼

●遊び方

RUN[RETURN]でスタート。オープニング音楽とともにタイトル画面が表示され、次に19列×5段のブロックが画面上部に現われる。自動的にサーブされるので、カーソルキーの[←][→]を押してラケットを動かし、飛んできたボールを打ち返す。ラケットを画面の端にもっていくと、壁をつき抜けて反対側の端からラケットが出てくるので、ピンチの時はこの手を使おう。

ボールがブロックをつき破って反対側に出ると、天井に反射して連続くずれが起こるが、ラケットの幅が半分になってしまうので要注意。

また、カーソルキー[↑][↓]を押すと、変化球が打てる。

●こんな時は

1)ゲームの最中に電話がかかってきたときなど――
[STOP]キーを押すと、ゲームがその時点で止まり、ボールも停止する。もちろんラケットも止まるからインチキはできないのだ。もう1度[STOP]キーを押せば続きがはじまる。

2)ブロックの段数を変えたいとき――
120行の『T=5』で定義している数値がブロックの段数になっているので、この値を変える。1段から14段まで、テクニックに合わせてどうぞ。

3)ボールを増やしたいとき――
ボールは5個あるが、1140行の『BL=5』の数値を変えれば、何個にでもできる。ただし画面には2ケタしか表示できないのでよろしく。

4)ジョイスティックで遊びたいとき――
480行の『A=STICK(0)』のカッコの中の0を1に変えると、ポート1に接続したジョイスティックが使える。

5)『むずかしーなー』と思わず考え込んでしまったとき――
180行の『A=X−X1:'S=……』の『'』を取って『A=X−X1:S=……』とする。少しは楽になるはず。

(解説:高木真一郎)

```
10 '***********************
20 '*                     *
30 '*    MSX ﾌﾞﾛｯｸ ｸｽﾞｼ     *
40 '*                     *
50 '*  by Itaru Ichikawa  *
60 '*   & Osamu Ichikawa  *
70 '*                     *
80 '***********************
90 '
100 ' Initialize
110 '
120 DEFINT A-Z:F=4:T=5:L=1:S=2
130 C=F*S:D=C:B=C:X1=120:HS=0:SE=0
140 GOSUB 1160:GOTO 750
150 '
160 ' Racket<->Ball Judge
170 '
180 A=X-X1:'S=RND(1)*2+1
190 IF A>-5 AND A<10*V+5 THEN B=F*S:C=B:D=B:J=1:SOUND 1,7:SOUND 7,44:SOUND 13,0:
W=1+(L=0) ELSE 220
200 IF I=0 THEN Y=175:IF A<3 THEN D=B:C=B/2:I=1:GOTO 220 ELSE IF A>4+V*7 THEN D=
B/2:C=B:GOTO 220
210 IF I=1 THEN Y=175:IF A>4+V*7 THEN C=B/2:D=B:I=0 ELSE IF A<3 THEN D=B/2:C=B
220 RETURN
230 '
240 ' Brick<->Ball Judge
250 '
260 A=POINT (X+4,Y+5):IF A=15 OR A<2 THEN RETURN
270 IF W=1 AND J=0 THEN 280 ELSE Q=Q+1:SC=SC+(A-1)*2-1:LINE (0,25)-(46,32),15,BF
:COLOR 1:PSET (0,25),15:PRINT #1,USING"######";SC:XX=INT((X+4)/8)*8:YY=INT(Y/8)*
8:LINE (XX,YY+8)-(XX+7,YY+15),1,BF:J=1+(J=1):SOUND 7,7:SOUND 13,0
280 RETURN
290 '
300 ' Patterns Definitions
310 '
320  SPRITE$(0)=A$:X=56+B+INT(RND(1)*17)*8:Y=3:I=RND(1)*2:J=0:V=1
330  LINE (16,160)-(53,168),15,BF:W=1:J=0
340  SPRITE$(1)=B$:PUT SPRITE 3,(8,160),1,0:PSET (24,161),15:PRINT#1,"X";BL
350  SOUND 7,44:SOUND 6,4:SOUND 8,31:SOUND 12,5:SOUND 1,0:SOUND 0,84
360 '
370 ' Wall<->Ball Judge
380 '
390 IF I=0 THEN X=X+C:IF X>202 THEN I=1:SOUND 1,0:SOUND 7,44:SOUND 13,0:GOTO 410
400 IF I=1 THEN X=X-C:IF X<54 THEN I=0:SOUND 1,0:SOUND 7,44:SOUND 13,0
410 IF J=0 THEN Y=Y+D:IF Y>172 AND Y<192 THEN GOSUB 180:GOTO 430
420 IF J=1 THEN Y=Y-D:IF Y< 1 THEN J=0:SOUND 1,0:SOUND 7,44:SOUND 13,0:W=0:V=0
430 IF Y>199 THEN GOTO 690
440 '
450 ' Racket Movement
460 '
470 'X1=PDL(1):A=STRIG(1):IF A AND D<>C THEN C=B:D=B
480  A=STICK(0):IF A<>0 THEN IF A=7 THEN X1=X1-6*SELSE IF A=3 THEN X1=X1+6*S ELS
E IF A=1 OR A=5 AND D<>C THEN C=B:D=B
490  IF X1<43 THEN X1=210
500  IF X1>210 THEN X1=42
510 '
520 ' Racket Display
530 '
540 PUT SPRITE 0,(X,Y),15,0
```

```
550 PUT SPRITE 1,(X1,183),15,1
560 PUT SPRITE 2,(X1+8*V,183),15,1
570 IF Y>27+T*8 THEN 390
580 IF Y>30 THEN GOSUB 260:IF Q=19*T THEN 600 ELSE 390
590 GOTO 390
600 PUT SPRITE 0,(0,0),0,0:CE=CE+1:GOSUB 1000:LINE (0,116)-(48,124),15,BF:PSET (
0,116),15:PRINT #1,USING"#####";CE+1:Q=0:GOTO 320
610 '
620 ' Game Over
630 '
640 IF HS<SC THEN HS=SC
650 LINE (0,8)-(46,15),15,BF:PSET(0,9),15:PRINT #1,USING"######";HS
660 PSET (74,100),0:COLOR 15:PRINT #1,"TRY AGAIN(Y/N)?"
670 H$=INKEY$:IF INSTR(" YyNn",H$)<2 THEN 670 ELSE IF H$="Y" OR H$="y" THEN COLO
R 1,15:GOSUB 1130:GOSUB 1000:GOSUB 1140:Q=0:GOTO 320
680 COLOR 15,4,7:KEY ON:CLOSE:END
690 SOUND 7,44:SOUND 8,9:SOUND 1,4:SOUND 13,0:FOR A=0 TO 200:NEXT A:SOUND 8,16
700 BL=BL-1
710 IF BL<0 THEN 640 ELSE 320
720 '
730 ' Screen mode & Sprite Patterns
740 '
750 COLOR 1,15,1
760 SCREEN 2,0,0:CLS:OPEN "GRP:" AS #1
770 A1$=CHR$(&B00111000)
780 A2$=CHR$(&B01110100)
790 A3$=CHR$(&B11111110)
800 A4$=CHR$(&B11111010)
810 A5$=CHR$(&B11111010)
820 A6$=CHR$(&B11111010)
830 A7$=CHR$(&B01110100)
840 A8$=CHR$(&B00111000)
850 A$=A1$+A2$+A3$+A4$+A5$+A6$+A7$+A8$
860 A1$=CHR$(&B11111111)
870 A2$=CHR$(&B11111111)
880 A3$=CHR$(&B11111111)
```

(以上1200行まで)

```
890 A4$=CHR$(&B11111111)
900 A5$=CHR$(&B11111111)
910 A6$=CHR$(&B00000000)
920 A7$=CHR$(&B00000000)
930 A8$=CHR$(&B00000000)
940 B$=A1$+A2$+A3$+A4$+A5$+A6$+A7$+A8$
950 GOSUB 1000:GOSUB 1140
960 GOTO 290
970 '
980 ' Brick Pattern Display
990 '
1000 LINE (54,191)-(208,0),1,BF
1010 FOR A=0 TO T-1
1020  LINE (56,32+A*8)-(206,37+A*8),1+T-A,BF
1030 NEXT A
1040 FOR A=0 TO T-2
1050  LINE (56,38+A*8)-(206,39+A*8),1,BF
1060 NEXT A
1070 '
1080 ' High Score & Score Display
1090 '
1100 FOR A=1 TO 18
1110  LINE (55+A*8,32)-(55+A*8,29+8*T),1,BF
1120 NEXT A:RETURN
1130 LINE (0,25)-(45,124),15,BF:RETURN
1140 BL=5:SC=0 ' Initialize Balls & Score
1150 PSET (1,1),0:PRINT #1,"HISCORE":PRINT #1,"      0":PRINT #1,"  SCORE":PRINT
 #1,"      0":PSET (8,108),15:PRINT #1,"SCENE":PRINT #1,"      1":PSET (8,145),15:
PRINT #1,"LEFT":PRINT #1,"   BALL":RETURN
1160 KEY OFF:SCREEN 1,0:COLOR 15,4,2
1170 LOCATE 7,11
1180 PRINT"MSX ﾌﾞﾛｯｸ ｸｽﾞｼ"
1190 PLAY"S0M10000T110O5L8GL16GGG2L8G+GG+GL16GGG2","S0M6000T110O5L8EL16EEE2L8E+E
E+EL16EEE2","S0M6000T110O5L8CL16CCC2L8C+CC+CL16CCC2"
1200 IF PLAY(0) THEN 1200 ELSE RETURN
```

切り取り線

●主催：コナミ工業株式会社／コナミ株式会社／ソニー株式会社
●期間：5月1日〜8月31日（当日消印有効）
●競技方法：ハイパーオリンピック1、2にチャレンジしていただき高得点を競っていただきます。
●応募方法：各種目の最高記録、または1、2の総合得点が写し出されたテレビの画面を写真に撮り事務局へ郵送していただきます。(総合部門については、1または2だけの総合得点だけでは失格となります)
●参加費格：特に問いません。
●応募先：〒102 東京都千代田区九段南2丁目3-14 靖国九段南ビル コナミ株式会社内 パイパーオリンピック大会事務局 宛
●応募の方は：住所、氏名、年令、職業、電話番号、性別、御使用中のMSX機種(お持ちの方のみ)、身長、体重、希望するソフトのタイトル、を必ず明記して下さい。
●発表：パソコン各誌10月号誌上にて。
＊フェアプレー賞(1,000名)については郵送をもって発表にかえさせていただきます。

HIT BIT